جلد اول

بیایین با هم بازی کنیم

شطرنج

نویسنده: میترا هنرمند

ویراستار: محمد کاظم سالمی تصویرگر: نیلوفر عزیزی



به نام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برنگذرد

جلد اول

بیایین با هم بازی کنیم

شطرنج

نویسنده: میترا هنرمند

ویراستار: محمد کاظم سالمی

انتشارات فرزین

سرشناسه	: هنرمند، میترا، ۱۳۴۳-
عنوان و نام پدیدآور	: بیاین با هم بازی کنیم: شطرنج / نویسنده میترا هنرمند.
مشخصات نشر	: تهران: فرزین، ۱۳۹۰.
مشخصات ظاهری	: ۴۰ ص.: مصور (رنگی).
شابک	: ۷۰۰۰۰ ریال: ۹-۳۵-۱۷-۵۰۱۷-۶۰۰-۹۷۸
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
یادداشت	: گروه سنی: الف، ب.
یادداشت	: شطرنج -- شعر
موضوع	: شعر کودکان
رده بندی دیویی	: ۱۳۹۰ ب۷۳۴ه/۷۹۴/۱
شماره کتابشناسی ملی	: ۲۶۸۱۱۹۶



فرزین

انتشارات فرزین

بیاین با هم بازی کنیم (شطرنج) ۱

نویسنده: میترا هنرمند
ویراستار: محمد کاظم سالمی
تصویرگر: نیلوفر عزیزی
طراح جلد: بهنام یوسفی
ISBN: 978-600-5017-35-9

چاپ و صحافی: تندیس نقره‌ای
شمارگان: ۵۰۰۰ جلد
چاپ اول: شهریور ۱۳۹۱
بها: ۷۰۰۰ تومان
شابک: ۹-۳۵-۱۷-۵۰۱۷-۶۰۰-۹۷۸

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴. **تلفن دفتر مرکزی:** ۶۶ ۴۸ ۴۱ ۹۰



سلام سلام آی بچه‌ها
قصه شروع شد از حالا
یه قصه‌ی دوست داشتنی
شیرین و شاد و موندنی

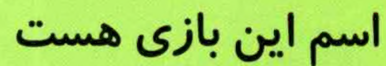
قصه برای دخترا   هم دخترا ، هم پسرا
اول بگم اسمم چیه   بذار بگم میترا کیه
من خاله میترای شمام   گاهی به خونه‌ها میام

آی بچه‌های مهربون   با هم شدیم ما همزبون
حالا بیاین بازی کنیم   بازی و طنازی کنیم





بچه‌های خوبم ، دوست دارید با یک بازی فکری
آشنا شوید؟



اسم این بازی هست

اگر دوست دارید که این
بازی را یاد بگیرید ، باید
به قصه خوب گوش کنید.

اسم بازی شطرنجه
با ارزش مثِ گنجه
بازی فکری اینـه
انگار که بهترینـه



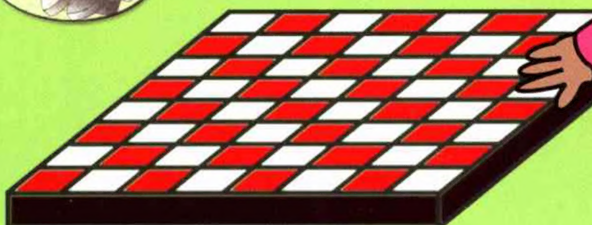


برای بازی شطرنج ، ما یک صفحه و تعدادی
هم مهره لازم داریم.



برای این بازی ناز
یه صفحه می‌خوایم بشه باز
مهره هم جزء بازیه
چـــه بازی نازنازیـــه





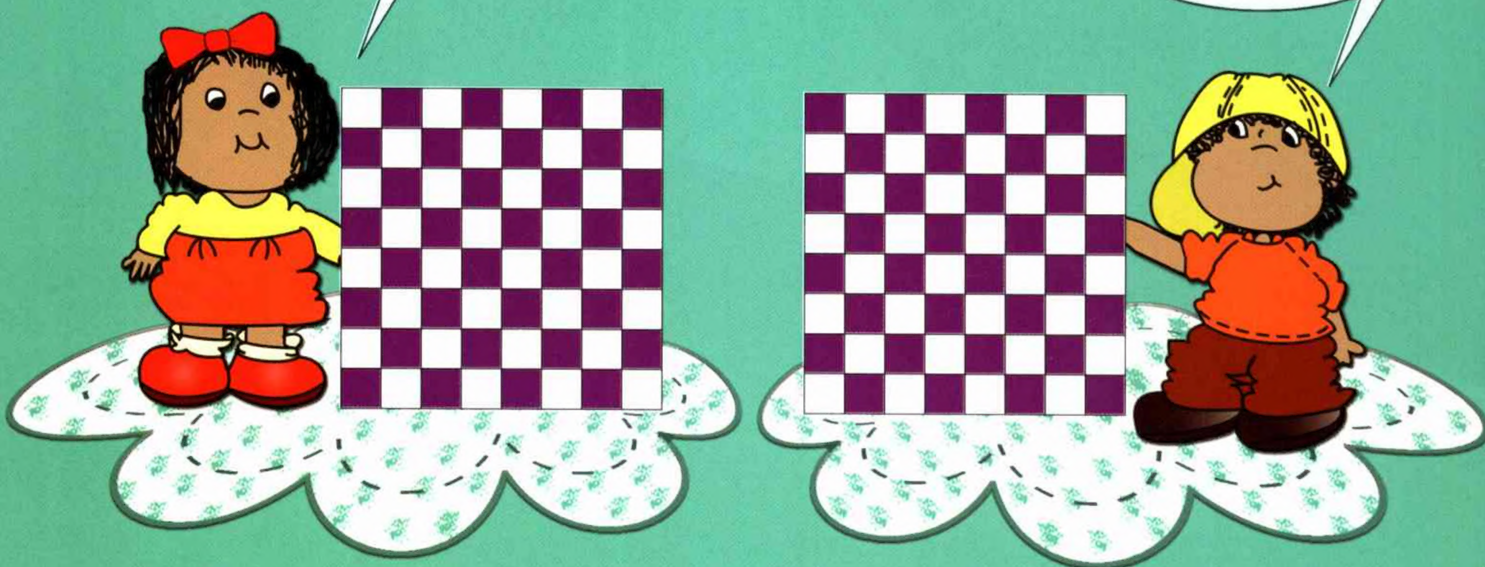


صفحه‌ی شـــطرنـج همیشـه شکلش عوض هم نمیشه
چهارگوشه‌ست این صفحه‌مون شطرنج داریم تو خونه‌مون



رنگ خانــه‌های شطــرنج در صفحه‌های مختلف با هم فرق می‌کنند. خانــه‌های شطرنج ممکن است سبز ، آبی ، قرمز ، نارنجی یا قهوه‌ای باشند. بچه‌های خوبم باید بدانید که خانه‌های شطــرنج هر رنگی که داشته باشـنـد ، به خانــه‌هایـی که رنگ روشن دارند می‌گوییم **خانه‌ی سفید** و خانــه‌هایـی که رنگ تیره دارنـد می‌گوییم **خانه‌ی سیاه** .

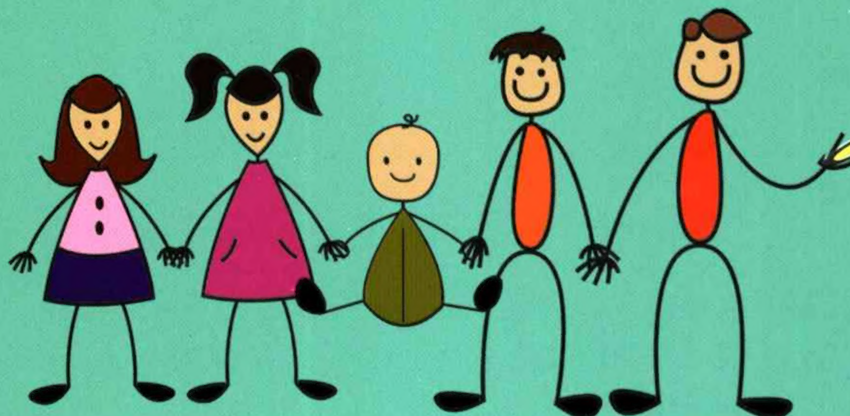
حالا بگویید صفحه‌ی شطرنج را باید از کدام طرف قرار دهیم؟



گوشه‌ی سمت راست اون
این قـانون بـازی ماست

سفیـد بـایـد باشـــه بـدون
سفید تو گوشه سمت راست

خانه گوشه ای سمت راسـت ، همیشه باید سفید باشد.



آی بچه‌های خوبم
خوشـگلای محبوبـم
تو صفحات شطرنج
تو خمره ی مثِ گنج

سه جور خط پنهـونی
اومـره‌ان مهمـونی
این خط‌ها را بشناسیم
باهوش و با حواسیم

بچه‌ها ، بیایید با این خط‌ها آشنا شویم.



عین دو دست شماست
یکی به چپ ، یکی راست

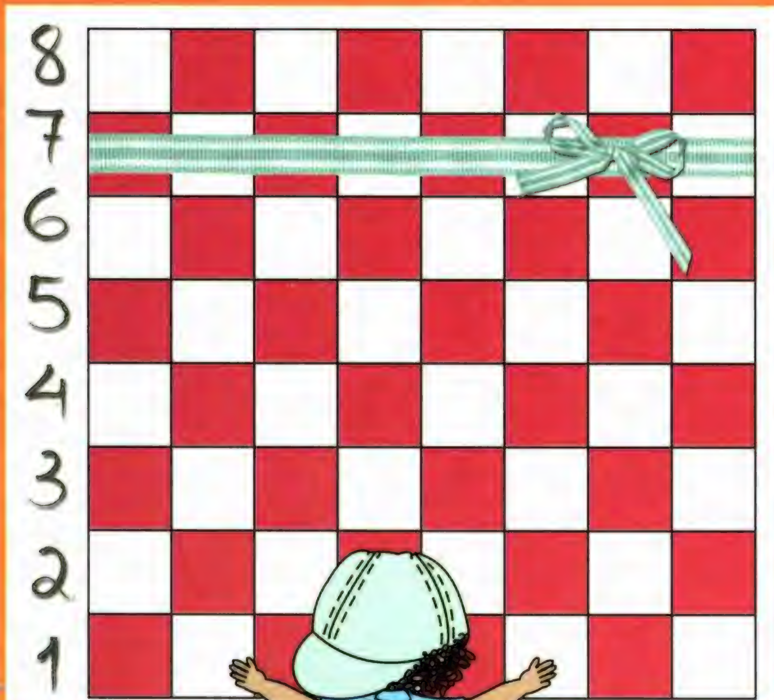




عرض بچه‌ها ، هشت خونه‌ست
با شماره نشونه‌ست

از یک تا هشت ردیف است
کنار خـــــط نشستنـد

بشمار اونا رو با دست
ساکت و آروم هستند





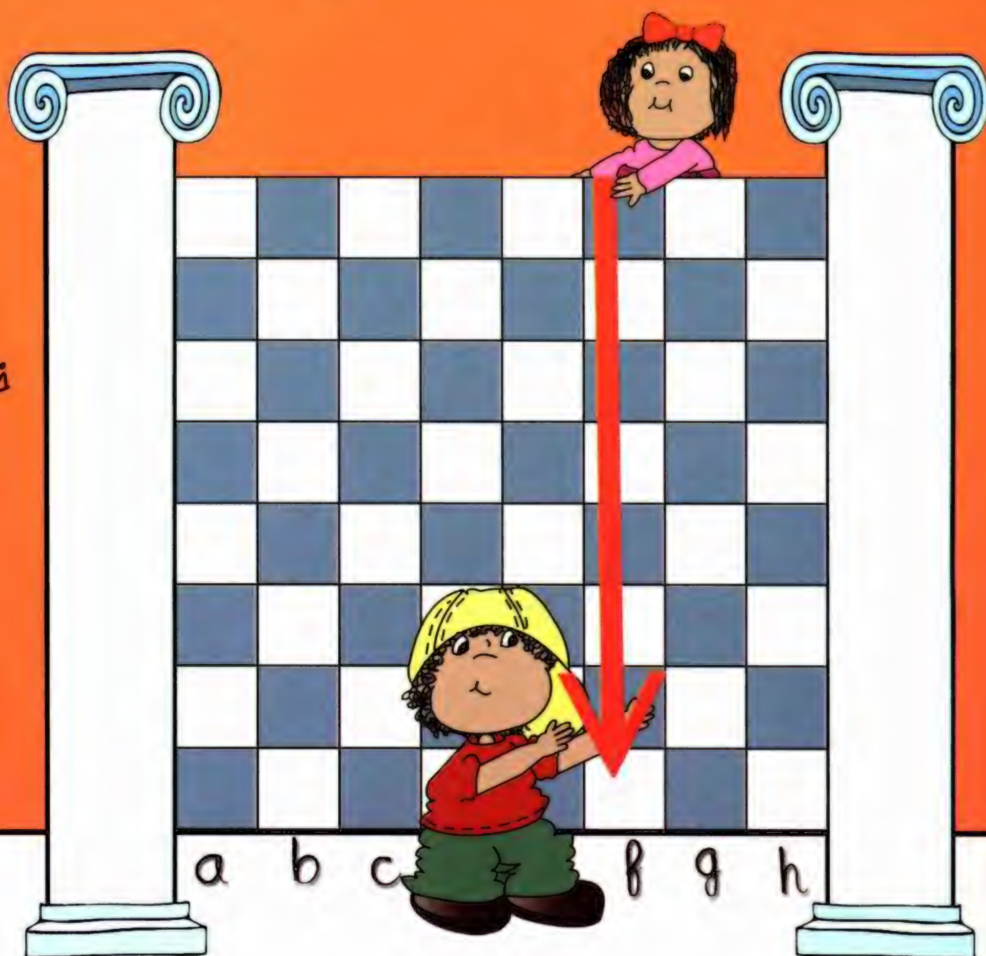
این شماره ها انگلیسی نوشته شده اند ولی ما آنها را به فارسی می خوانیم.
1,2,3,4,5,6,7,8



بچه‌های خوبم اسم این خط عرض است.

اسم خط دوم هست "ستون"





خط دوم بچه‌ها
خودت بکن تماشا

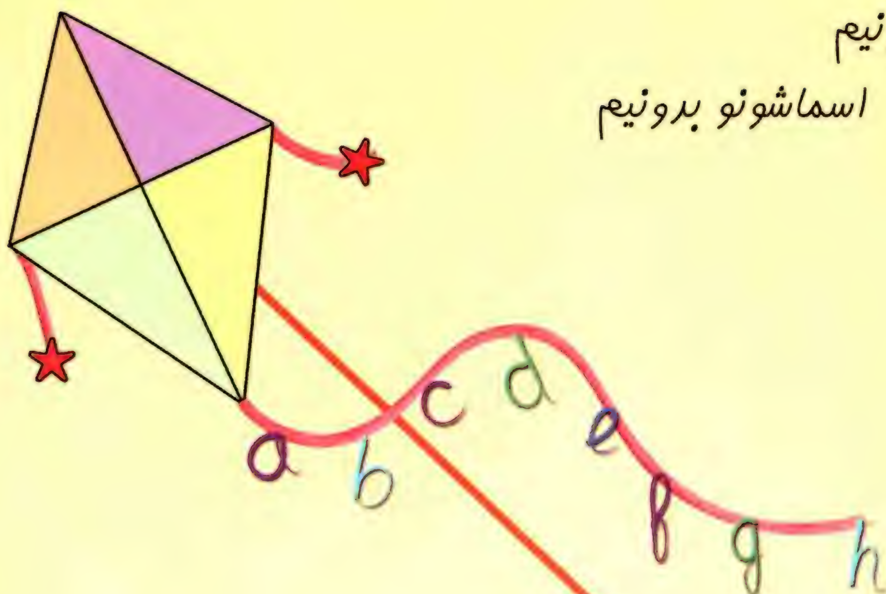


از بالا هست تا پایین
این خونه‌ها رو ببین

هر یک از این ستون‌ها
اسمی داره بچه‌ها

اسم اونا خارجیه
اِی و بی و سی و دیه

بار دیگه بخونیم
اسماشونو بدونیم







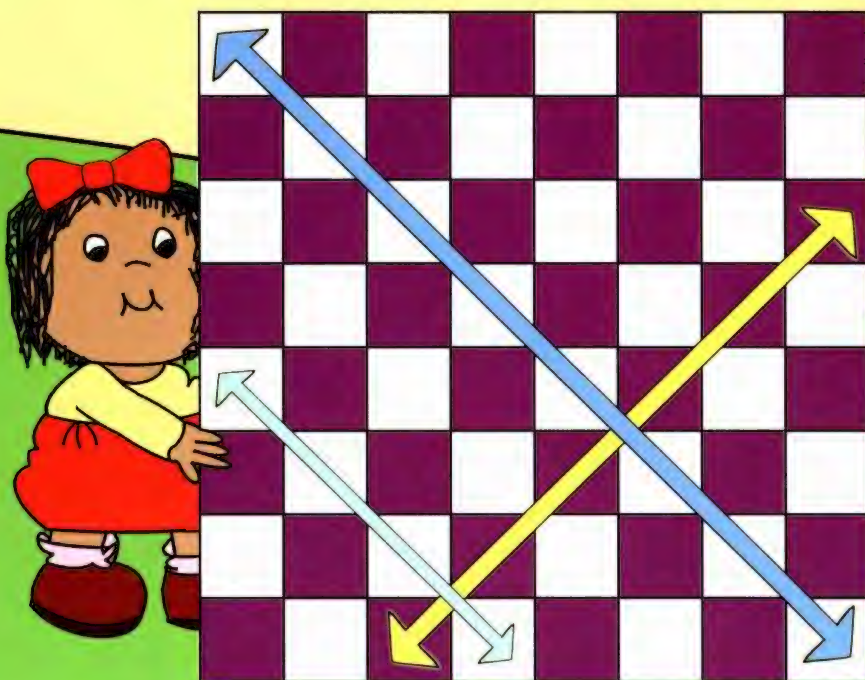
اِی و بی و سی و دی
با اِچ رفیق و یارنـد

ای و اف و خود جی
همیشه در کنارنـد



a , b , c , d , e , f , g , h

خـط سوم ، زرنگـه باهـوش و شـوخ و شنگـــــه
نه از بالا ، نه پایین نه چپ، نه راست ، خوب ببین

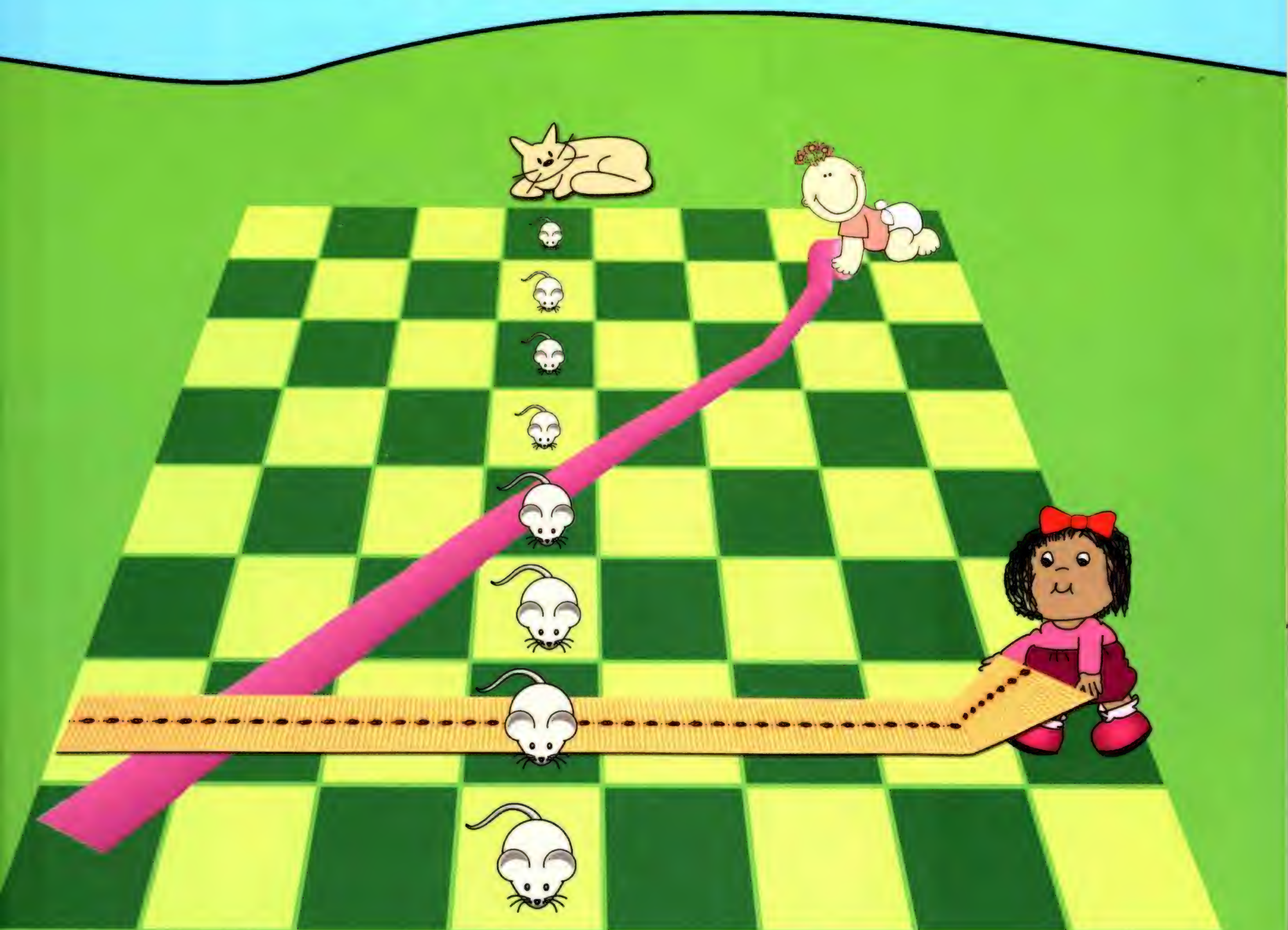




سفید و سیاه رو داره
بلند و کوتـــاه رو داره
کج یه وری همون‌جاست
چه اینجا و چه اونجاست
اســمش قشنگ و خوبه
تو این بازی محبوبــه

به این خط قطر میگیم ما سراغ اون میریم ما
بچه‌های خوبم ، اسم این خط هست قطر .

آی بچه‌های باهوش نشه یه وقت فراموش
شطرنج خیلی آسونه خاله چه مهربونـــــه



خط‌ها را خوب بشناسین زرنگ‌های کلاسین
اگـه که یاد بگیرید یــه جایزه میگیریـد

این خط‌ها را باید در صفحه‌ی شطرنج خوب بشناسید تا بتوانید بهتر بازی کنید.

غیر از صفحه که گفتیم   گفتیم و خوب شنفتیم
مهره هم مال بازیست   بی مهره که بازی نیست

به مهره‌هایی که رنگ روشن دارند **مهره‌ی سفید** و به مهره‌هایی که رنگ تیره دارند **مهره‌ی سیاه** می‌گوییم.

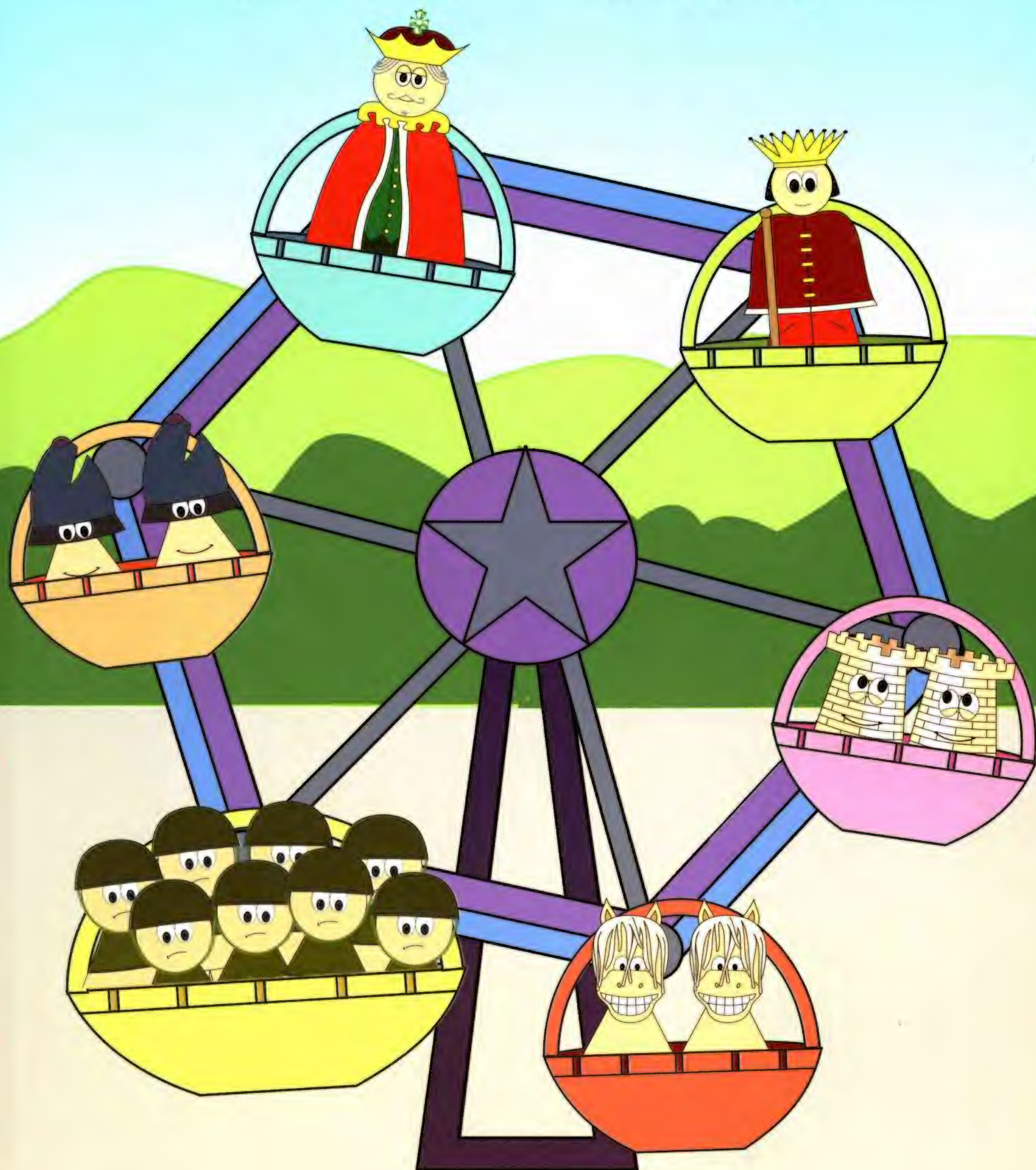


مهره هم باز دو رنگه   سفید و سیاه قشنگه
در عرض‌های دو و یک   سفیدها را یک به یک
در عرض‌های هفت و هشت   سیاه چه آرام نشست

یادتان باشد بچه‌های خوبم، مهره‌های سفید همیشه در عرض ۱ و ۲ و مهره‌های سیاه در عرض ۷ و ۸ می‌نشینند.

مهره‌ها رو جدا کن

از همدیگه سوا کن



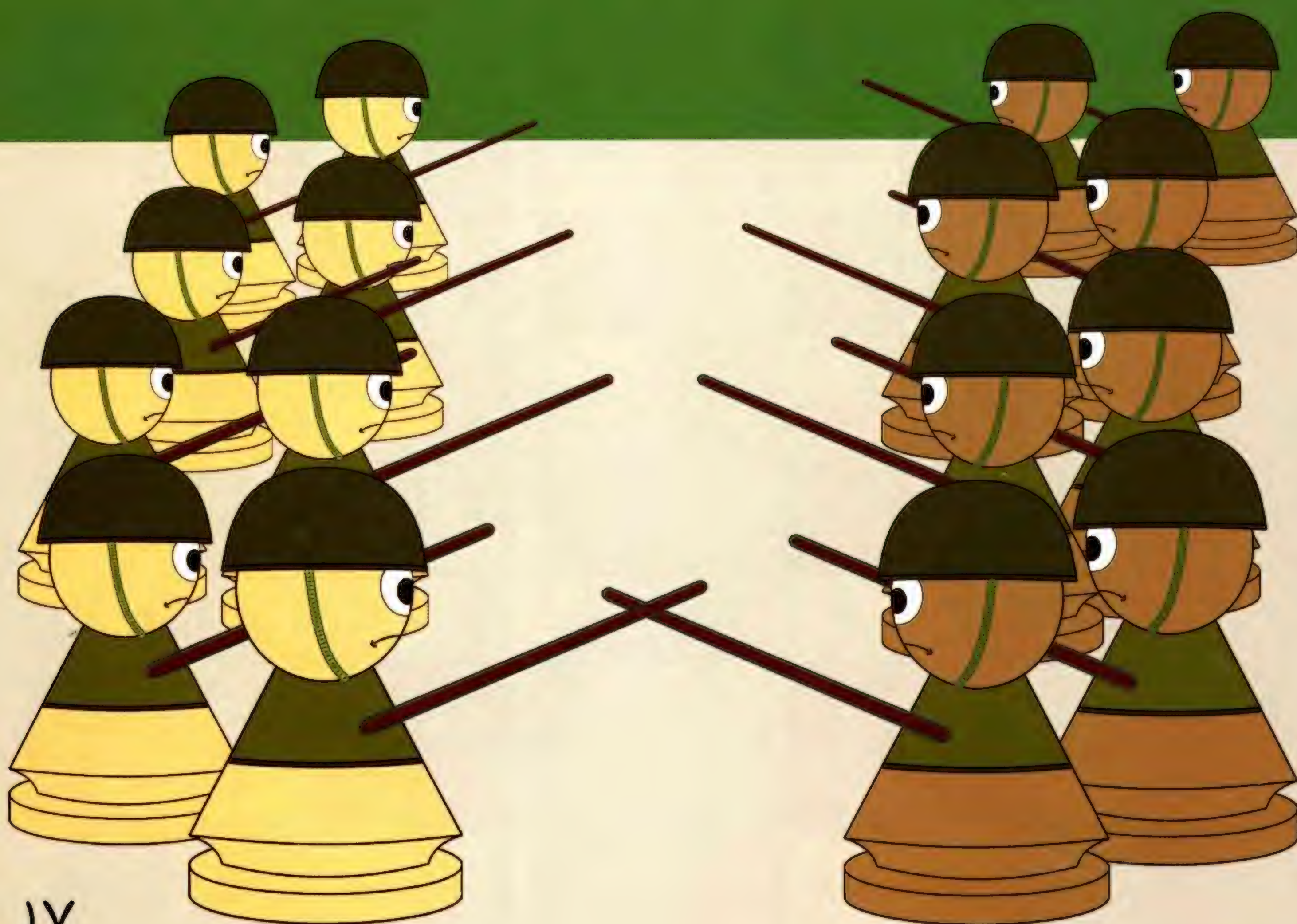
خوب نگاه کن بعد بگو

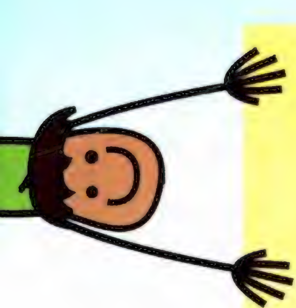
کدومشون زیاده

با فکر و با جستجو

به اون میگن پیاده

اسمش چی بود؟ پیاده — تعدادشون زیاده
پیاده مرد جنگه — با دشمناش می‌جنگه
جلو میره همیشه — هیچ‌وقت خسته نمیشه
عقب‌گردی نداره — شجاع و مرد کاره






این مهره ی پیاده	آروم و صاف و ساده
جلو میره یه خونه	انگار خودش میدونه
گرفته او نشونه	کج می‌زنه یه خونه

اما باید بدونین	با من همه بخونین
پیاده بار اول	بخواد نشه معطل
میره جلو دو خونه	بی ترس و بی بهونه

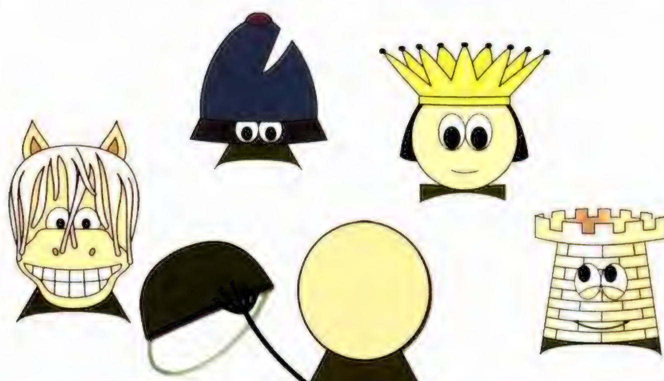


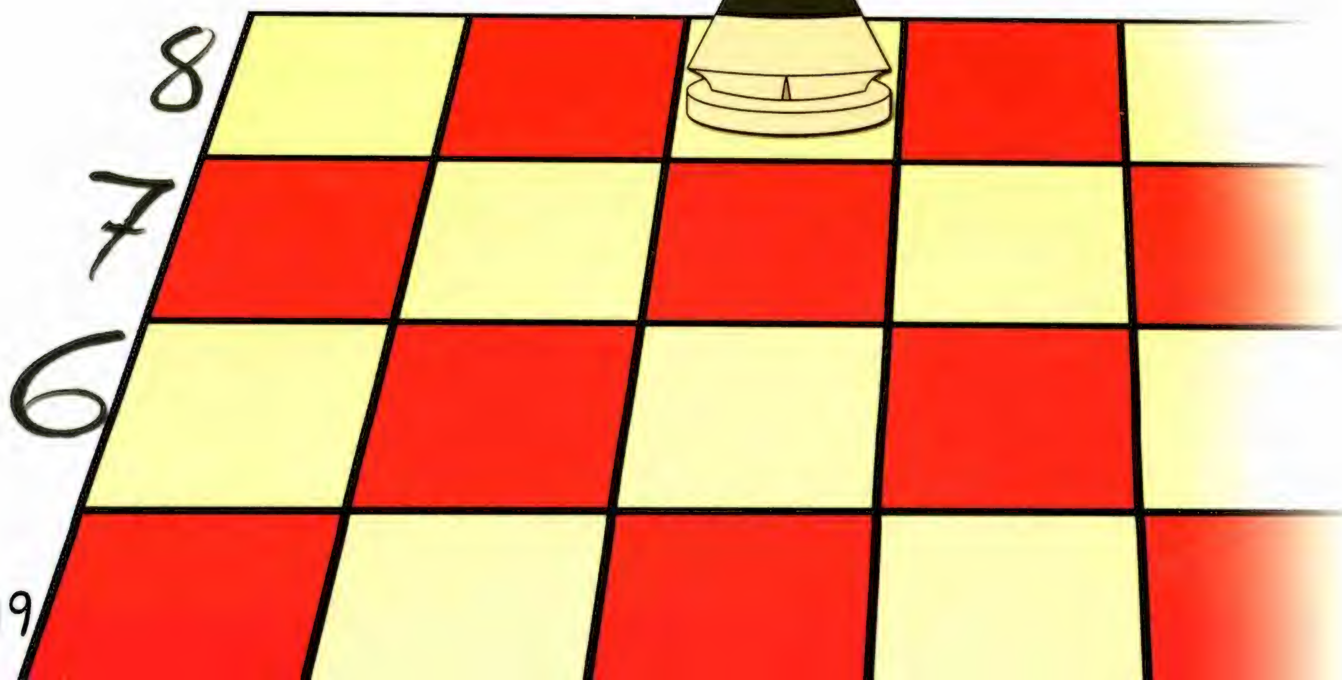
پیاده‌ی شجاع ما وقتی به عرض آخر برسد باید با یک مهره عوض شود.

اگـــه پیاده در قصـــه   بـــه عـرض آخر برسه
با یک مهره عوض میشه   خوشحال و روبراه میشه

به غیر شاه این مهره را   عوض کنید آی بچـــه‌ها
با اسب اگر مایل باشه   با فیل اگر همدل باشه
با رخ اگر یـاری کنـــه   وزیـر اگر کاری کنـــه
عوض میشه آی بچـــه‌ها   پیـاده تـوی مهره‌هـــا

یادتان باشد بچه‌ها ، پیاده هیچ‌وقت نمی تواند با شاه عوض شود.

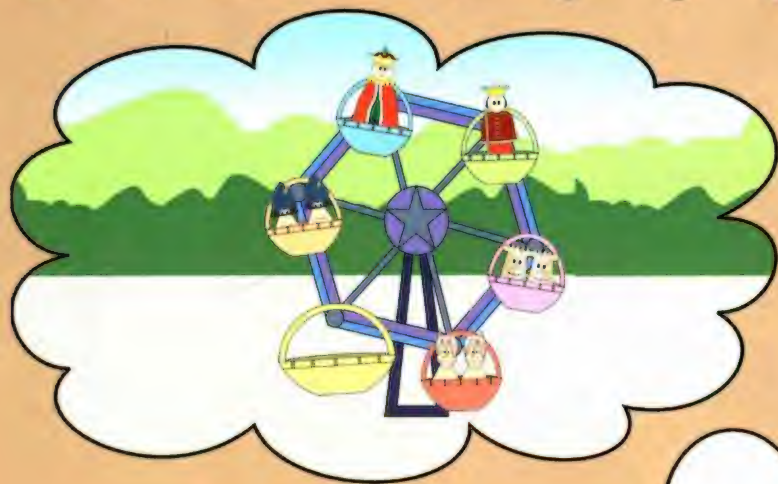




بچه‌ها خوب دقت کنید. پیاده‌های سفید را در عرض ۲ و پیاده‌های سیاه را در عرض ۷ بچینید.



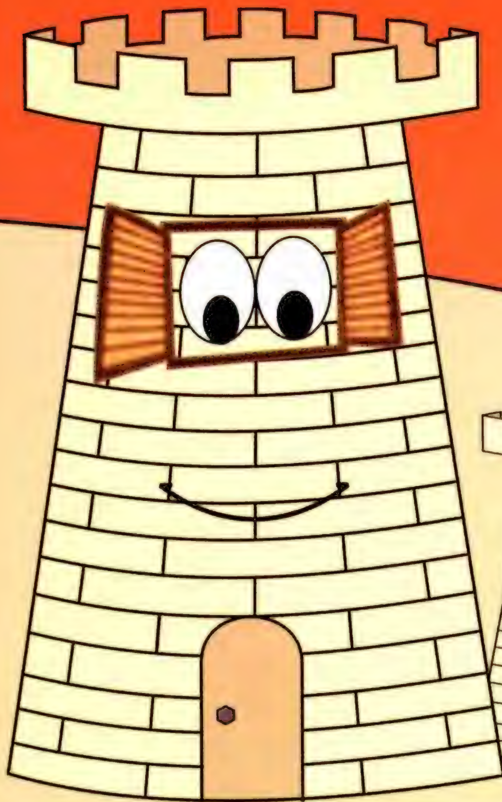
حالا به بقیه‌ی مهره‌ها نگاه کنید.

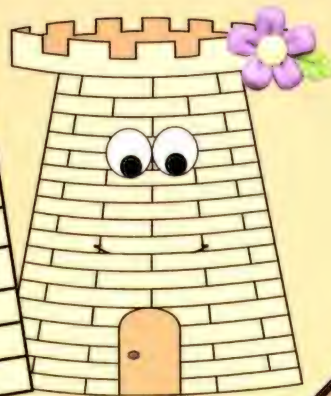


مهره‌ها رو خوب ببین   درست اونا رو بچین
سه تا از این مهره‌ها   دوتایی‌اند بچه‌ها
دوتا مهره تنهایی   دارن تو بازی جایی



حالا رخ رو صدا کن   مهره‌هاشو جدا کن
رخ مثِ ساختمونه   عین قلعه می‌مونه
قلعه تو فیلم که دیدی
از اون زیاد شنیدی





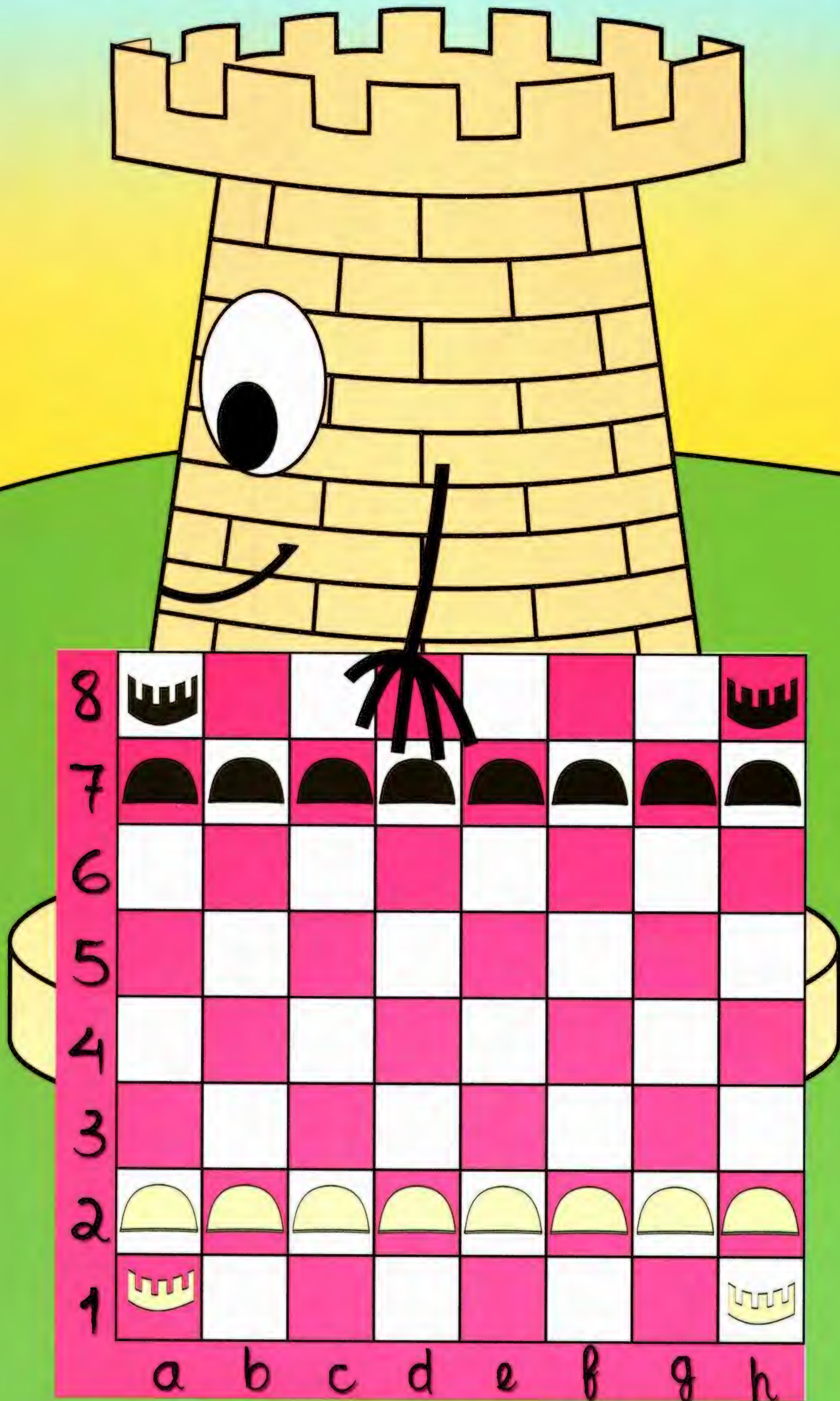
حرکت رخ چه زیباست
بالا، پایین، چپ و راست

راهش چه مستقیمه
هرجا که خواست می‌شینه
اگر مهره نباشه
که سر راهش باشه



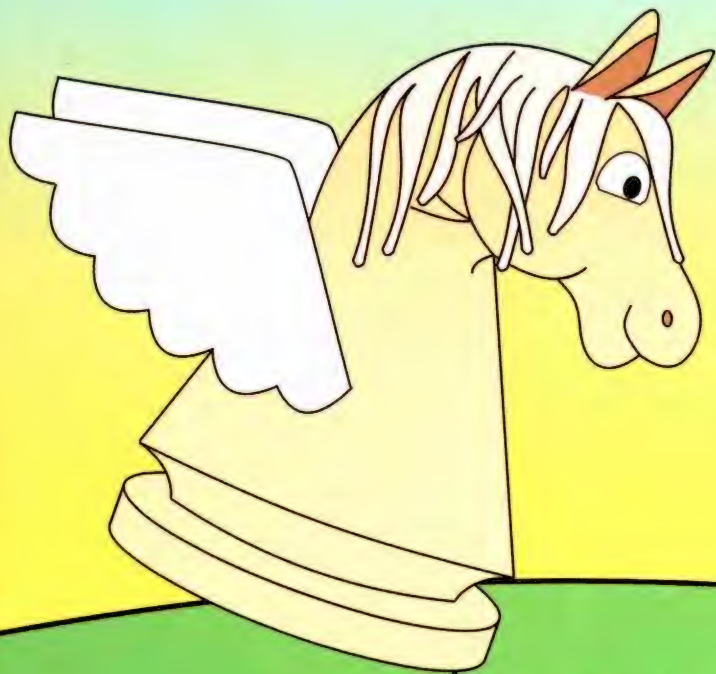
رخ صاف حرکت می‌کند هم در عرض و هم در ستون.

خونه‌ی رخ‌ها در کجاست؟ توگوشه‌های چپ و راست



مهره‌ی اسب چه ساده‌ست   به شکل اسب آماده ست

دوتا اسب مهربون   رسیده است برامون



پرنده هستند اسبا

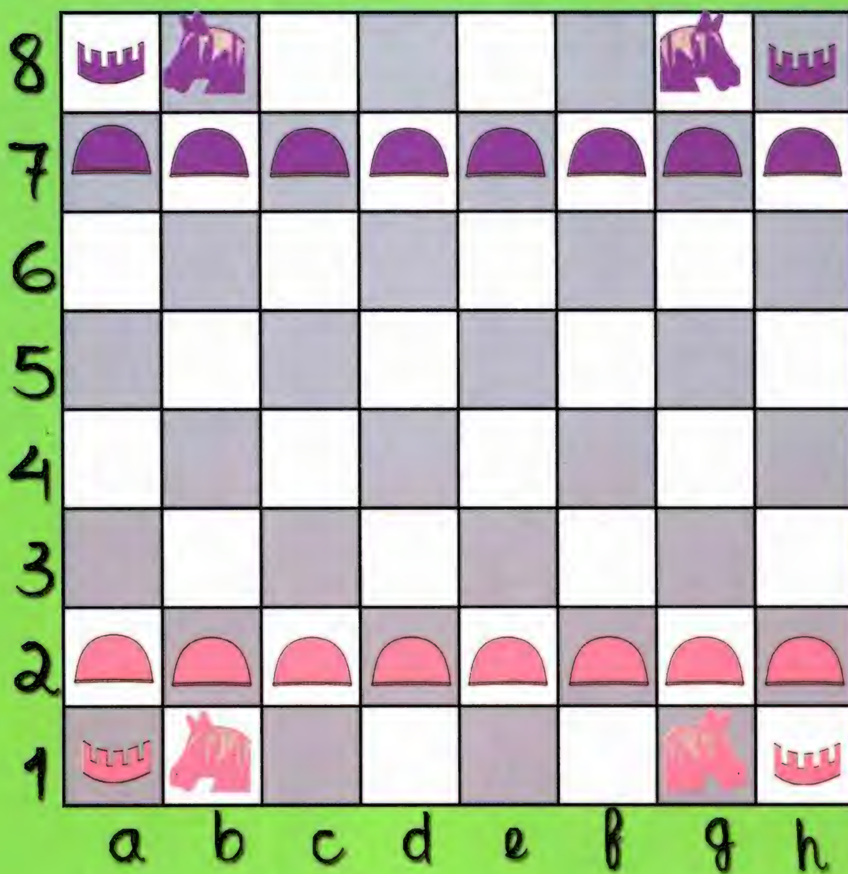
اومده‌ان پیش ما

اومده‌ان به بازی

پیش شما همبازی

اسبا کنار رخند   باهوش و خیلی مُخَند

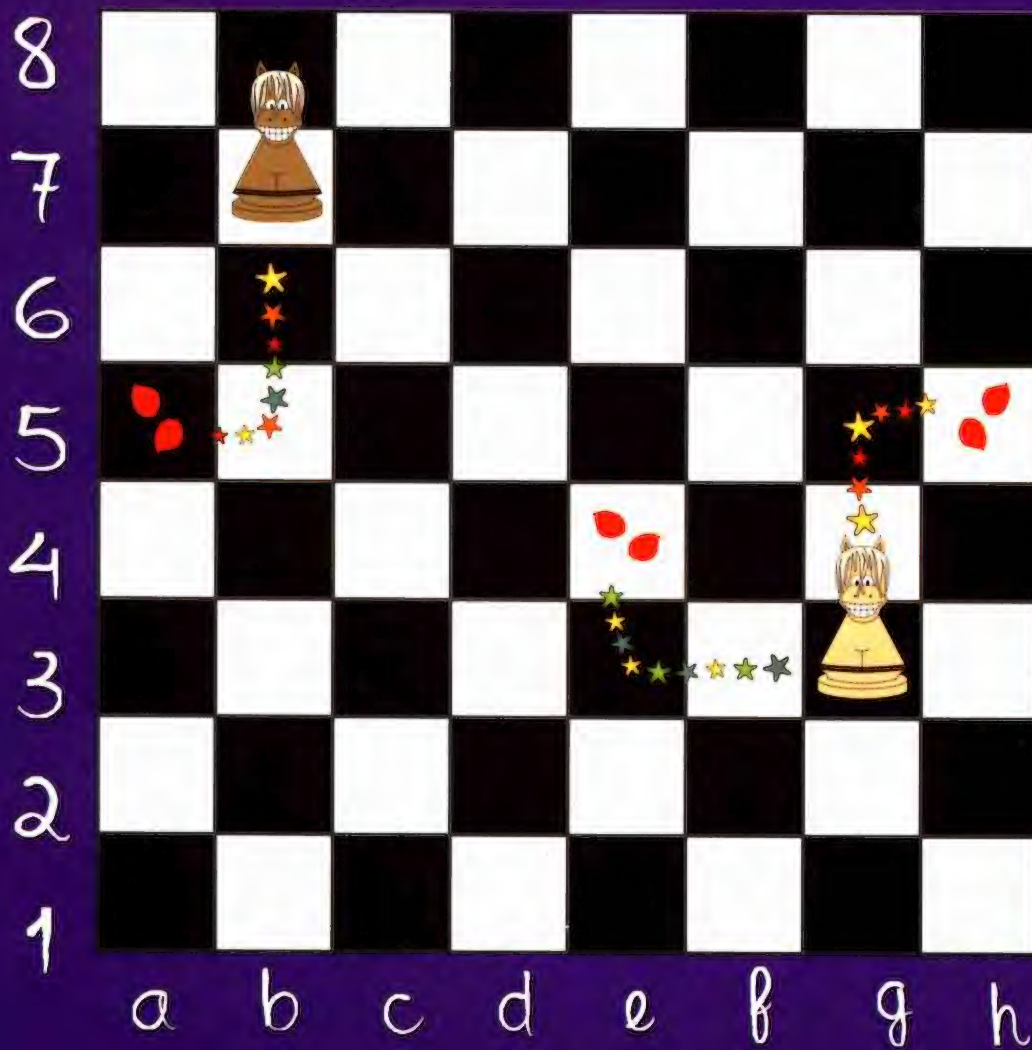
پس در شروع بازی ، جای اسب کجاست؟ کنار رخ.





اسب مهره ی پرنده
نه گاز میخواد نه دنده
اول میره دو خـــونه
بعد می‌پیچه یک دونه

دوخونه توی عرض یا ستون
بعد سر اسب رو بپیچون



از مهره‌ها چی مونده
این مهره هم دوتاییست
نگاه بکن به اونجا
کنار اسب نشسته

دو فیل کله گُنده
تو صفحه جایش خالیست
فیل رفته است اون بالا
نه خوابه و نه خسته







فیل ما یکی از
فیل‌های توی قصه‌هاست.

جای فیل کجاست؟ پهلوی اسب.
این فیل بازی ما ، با فیل واقعی
فرق می‌کند.



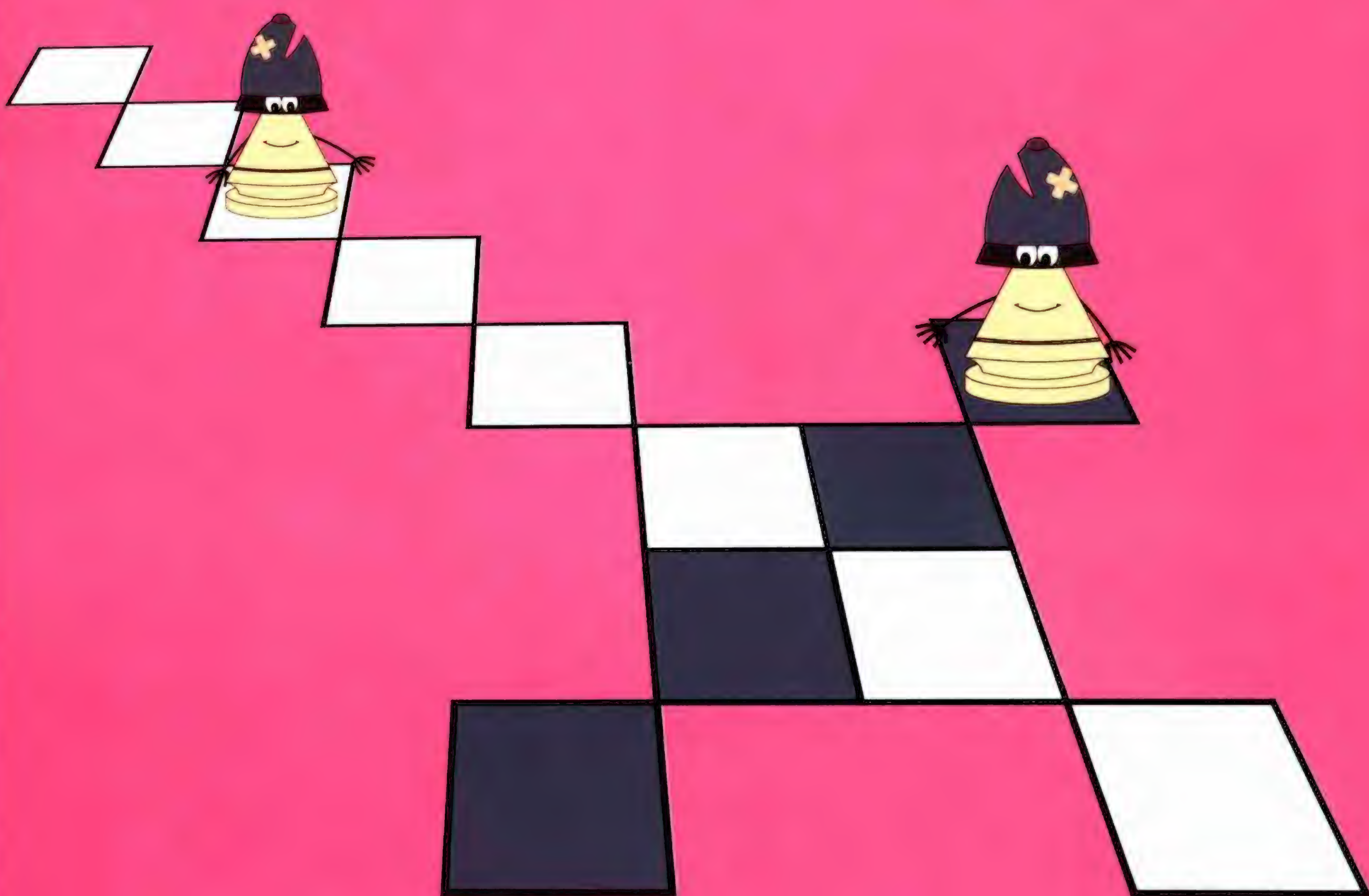
فیل ما همان فیلی هست که دماغش را بریده بودند و به جای آن یک شاخ روی سرش کاشته بودند. یک شاخ گِرد کوچک.



از اون روز تا به حالا
بالا و پایین میـــره
کج یه وری راه میره

این فیل قصه‌ی ما
با وزن سنگین میره
تو خط دلخواه میـره

اول بازی دوتا فیل داریم که یکی از آنها در خانه ی سفید نشسته و تـا آخر بازی هم فقط کج‌کج در خـــانه‌های سفید راه میرود و فیل دیگر هم در خانـه ی سیاه نشسته و تـا آخر بـازی فقط کج‌کج در خانـه‌های سیاه راه میرود.



از یـاد نبر بچه جون
همرنگ خونه هستنر
فقط اونجـا میتونـه

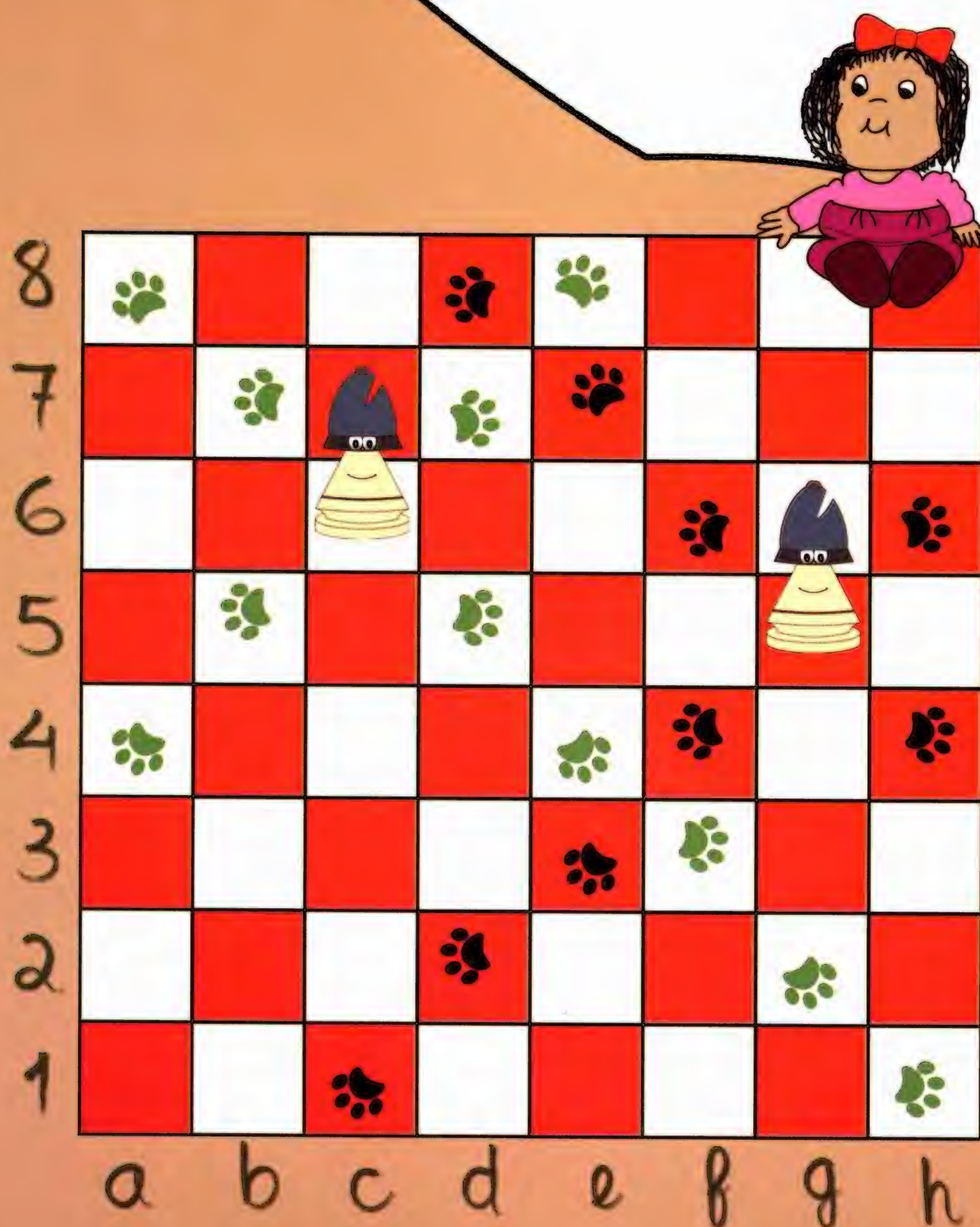
فیل‌های تو قصه‌مون
همون جا هـم نشستنر
راه بـــره و بمونـــه

فیل تو بازی شطرنج

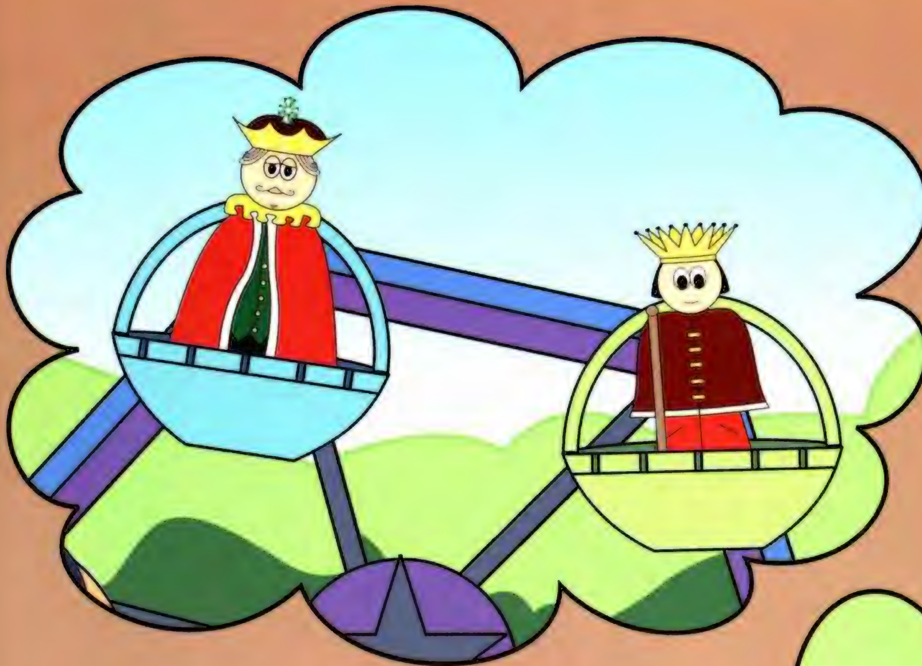
آروم آروم و بی رنج

میره گوشه تا گوشــه

در کار خود می کوشــه



حالا دیگر مهره‌ی دوتایی نداریم. فقط
برای ما دوتا مهره باقی مانده که
شکل آنها با هم فرق می‌کند.



هردوتا قد بلندن
خوشحالن و می‌خندن

تاج وزیر کوتاهه
بلنــــره تاج شاهــــه

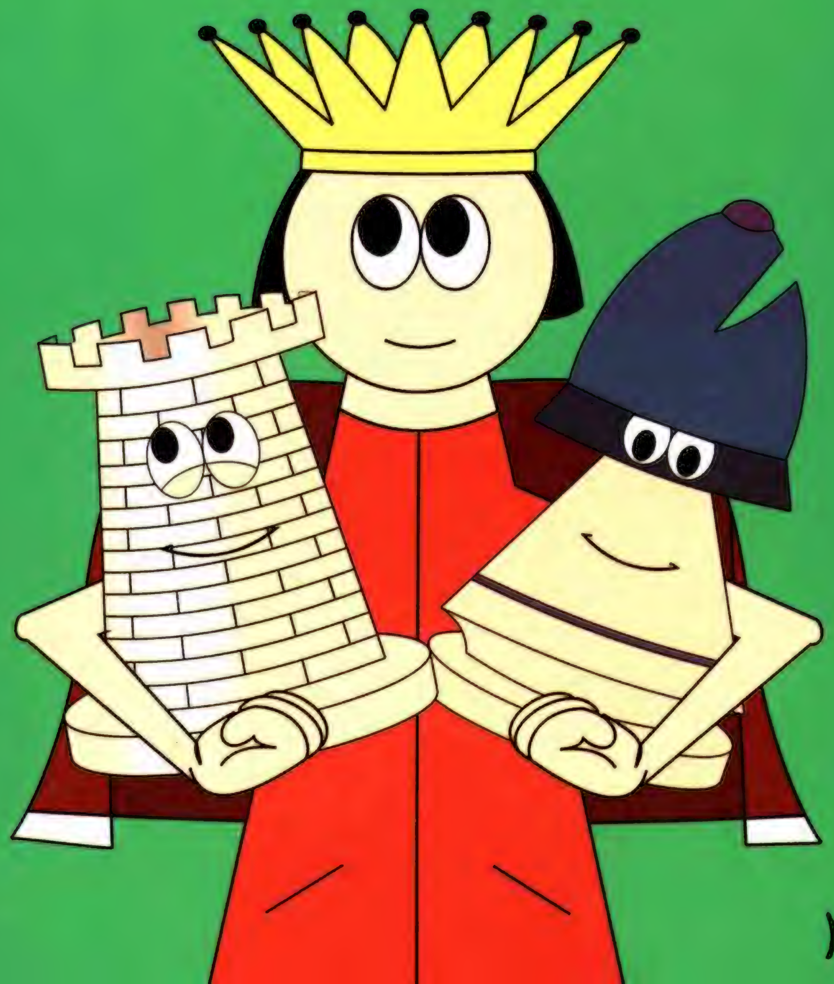


به شکل تاج وزیر خوب نگاه کنید.

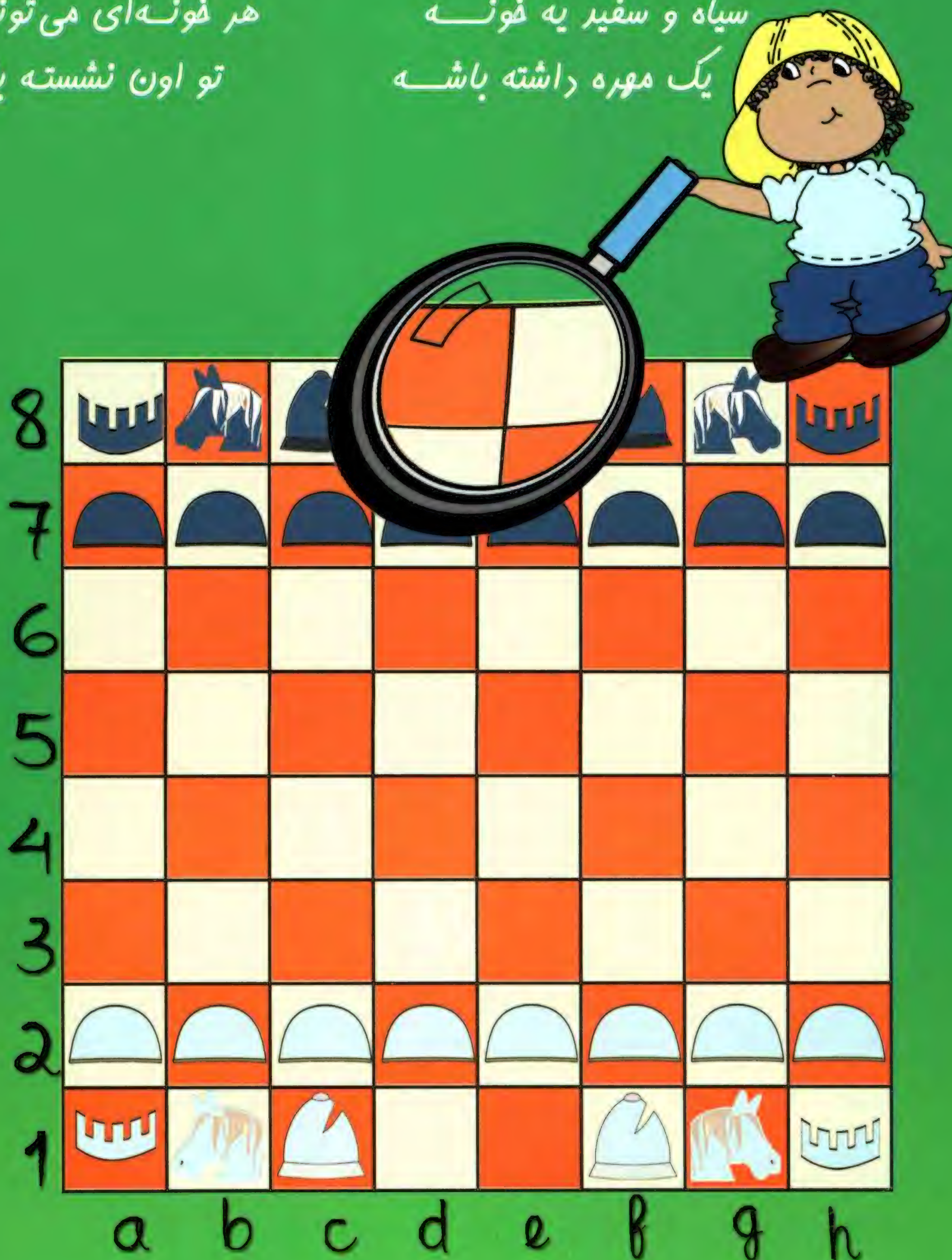




وزیر قوی‌ترینه   مهره‌ی بهترینه
مثِ رخ و فیل میره
قوی مثال شیره



حالا ببین صفحه را   پرشده از مهره‌ها
اما دوجا خالیه   مهره‌هاشون باقیه
اون عرض یک با هشته   که مهره شون توگشته
سیاه و سفید یه خونه   هر خونه‌ای می‌تونه
یک مهره داشته باشه   تو اون نشسته باشه



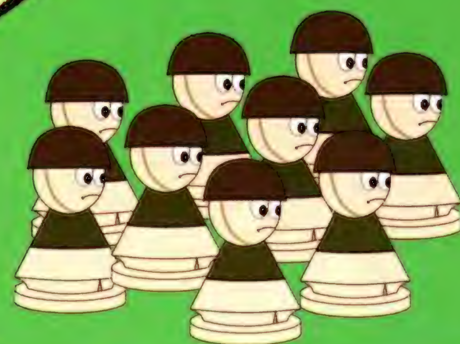
وزیر به خانه‌ای میرود که همرنگ خودش باشد.
وزیر سفید ، خانه‌ی سفید ، وزیر سیاه ، خانه‌ی سیاه.

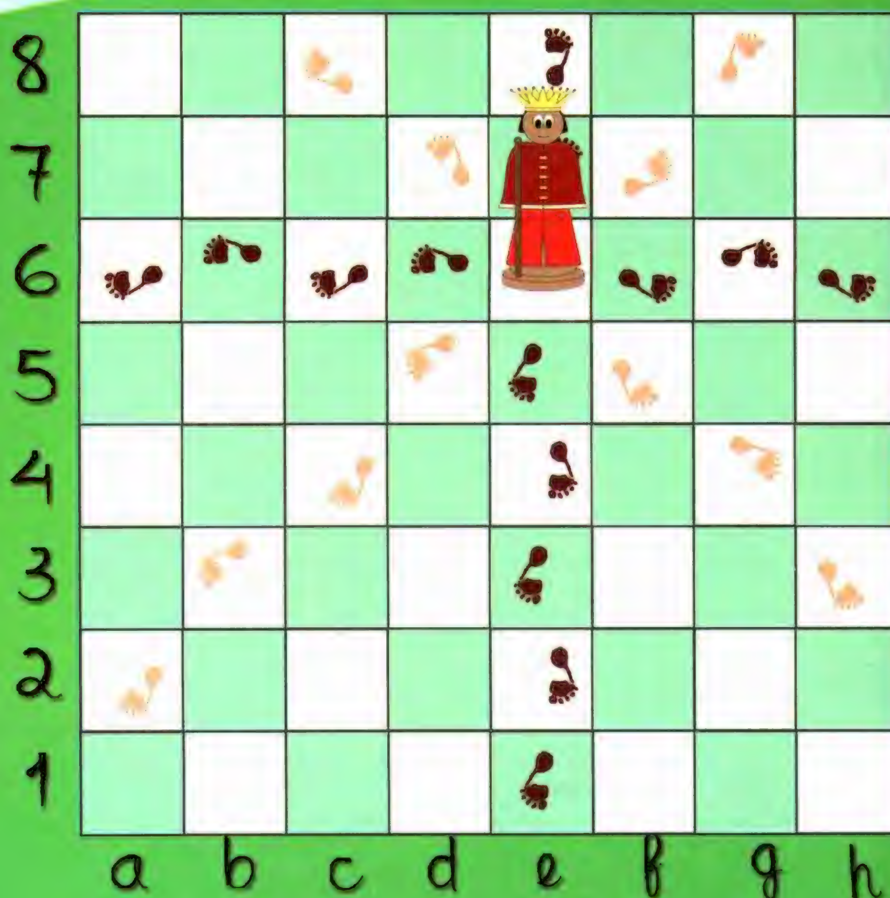


وزیر براتون میگـــــه
چه کار داره ، اون کیه
میگه که من کی هستم
قدرت داره دو دستم

وزیرم و وزیرم   قوی ومثِ شیرم
زورم خیلی زیاده   قد نُه تا پیاده
هم فیلَم و هم رُخَم   تو مهره‌ها من مُخَم





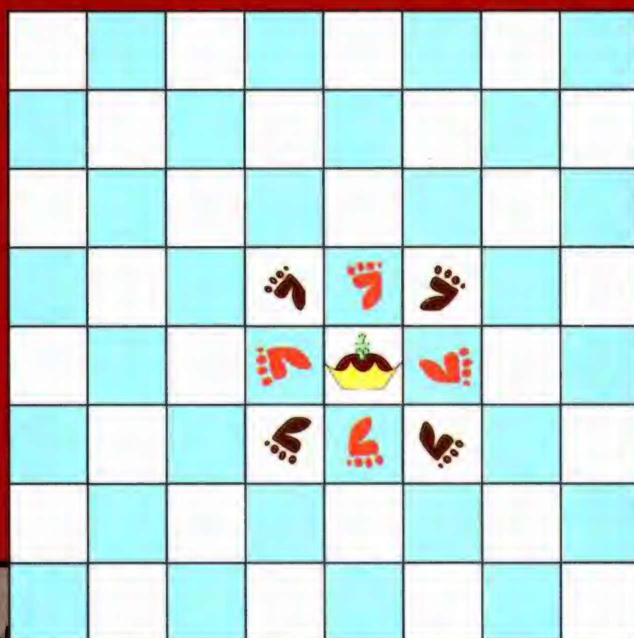


میون عرض و ستون
حتی قطر بی‌زبون
اینجا و اونجا میرم
پایین وبالا میرم

مونده فقط یه خـــونه
از مهره هم یه دونـــه
شاه، مهره‌ی این خونه ست
تاج رو سرش نشونه ست

قدرتش کمترینه
ولی مهمترینه

این شاه یکی یه دونه‌ست
راه رفتنش یه خونه‌ست
مثِ آقا وزیـــــره
امـــا یه خونـــه میره



شاه فقط می‌تواند یـــک خانه در عرض یا ستون یا قطر حرکت کند.



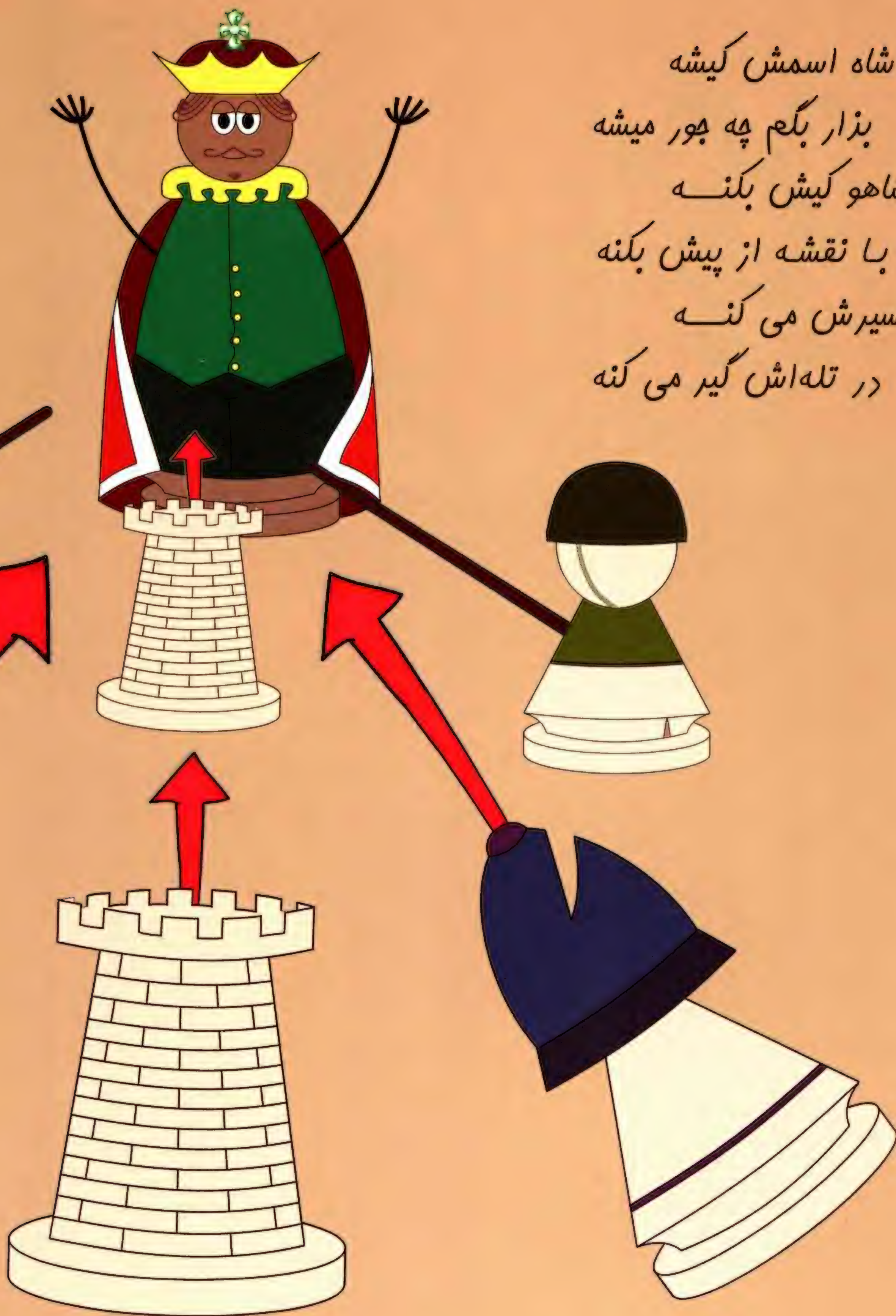

در بازی شطرنج ، مهره‌ها با هم می‌جنگند و مهره‌های حریف را می زنند. اما هیچ مهره‌ای نمی‌تواند شاه را بزند. باید به شاه حمله کرد تا شاه **مات** شود.



حملـــه به شاه اگه کنیـــم
مات می‌شود با حمله‌مون

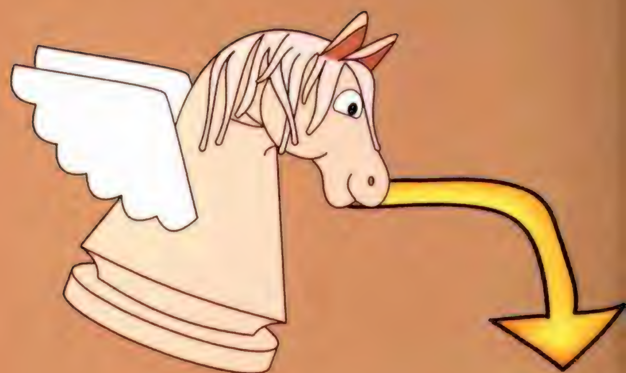
او را تباه اگه کنیـــم
می‌افته توی تله‌مون

حمله به شاه اسمش کیشه
بزار بگم چه جور میشه
هرکی شاهو کیش بکنـــه
با نقشه از پیش بکنه
شاهو اسیرش می کنـــه
در تله‌اش گیر می کنه



یعنی شده برنده
چقدر بازی قشنگه





برای کیش اینو بدون مهره‌ها را به پیش برون
حمله به شاه اگه بشه هم کیش و هم تباه میشه



کیش که شدی چه‌کار کن؟ بزن ، ببند ، فرار کن

شاهو مراقبت کنیم از اون مواظبت کنیم
تا کیش و مات هیچ وقت نشه اگه بشه ، اسیر میشه

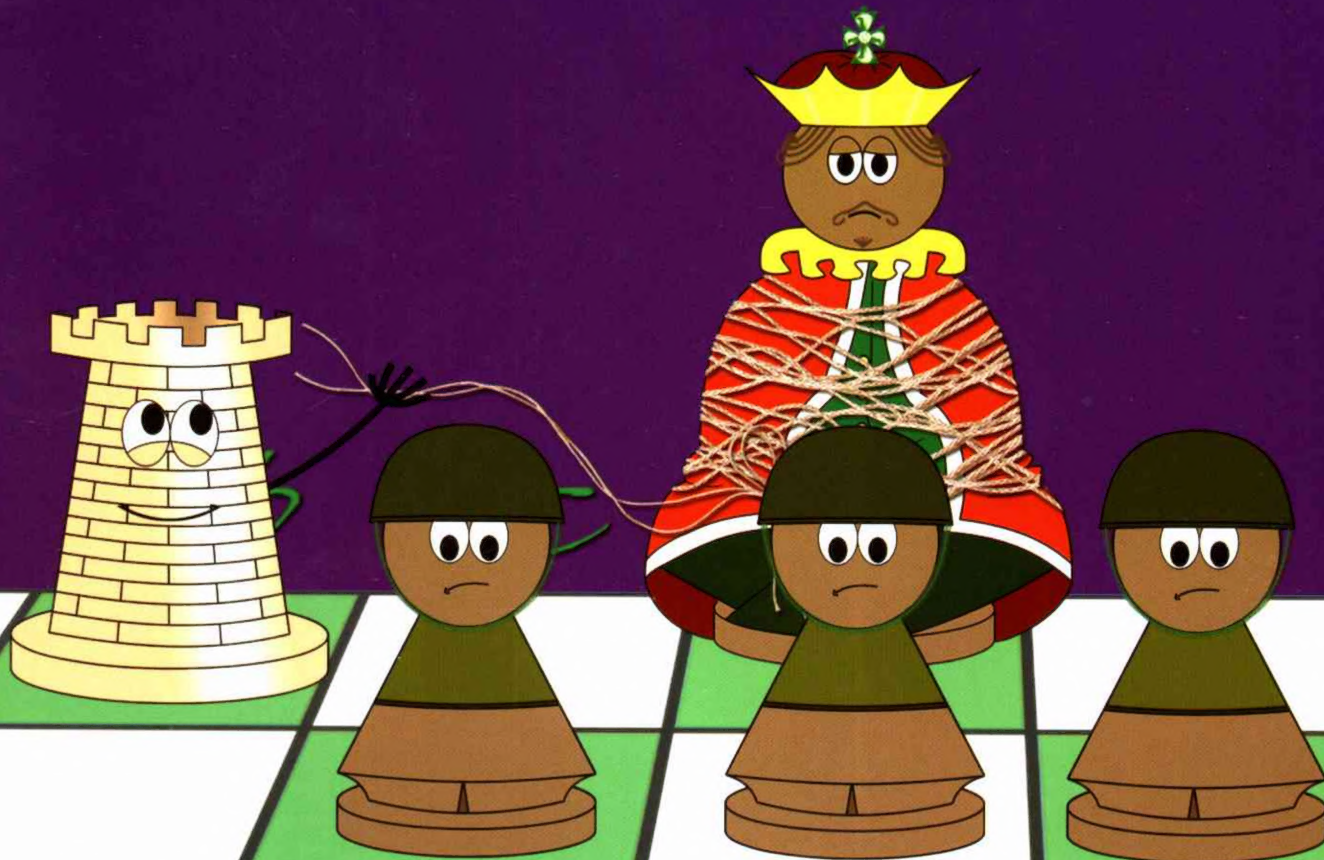


دیدید چی شد بچه‌ها؟ خاله یادش رفت برای شما بگه که مات چی بود.

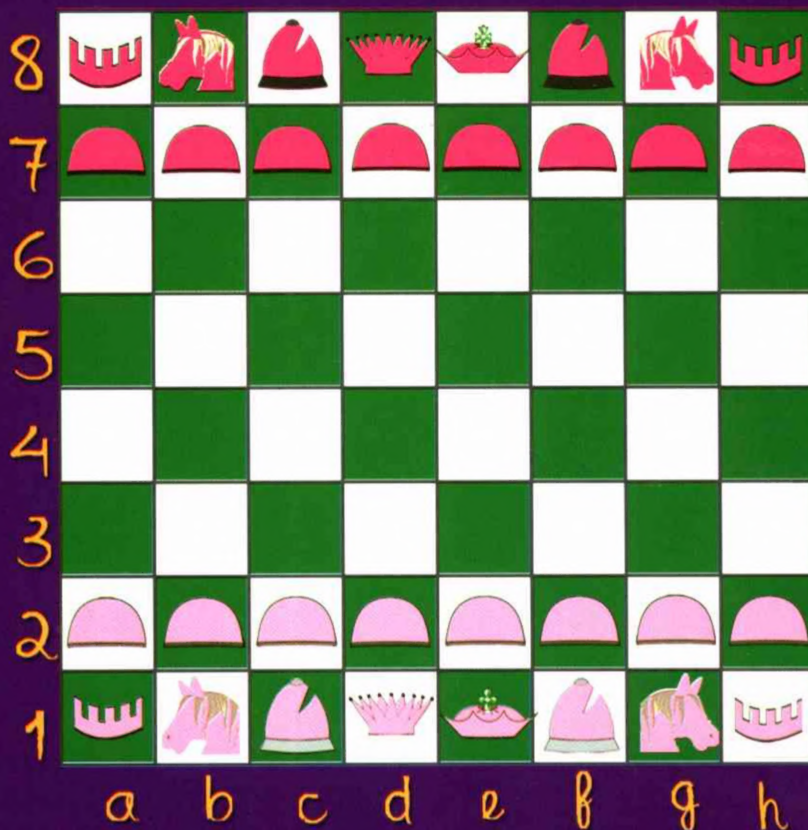


وقتی که نتوانیم مهره‌ای را که به شاه حمله کرده، بزنیم یا راه کیش را ببندیم و یا شاه را حرکت دهیم ، چه اتفاقی می‌افتد؟

این شاه بیچاره ، کیش و مات شده و بازی را باخته است.



بچه ها خوب دقت کنید ؛ در این بازی وقتی برنده می شوید که شاه حریف را مات کنید.



حالا که با صفحه و مهره های شطرنج آشنا شدید ، چیدن مهره‌ها را هم یاد گرفتید ، فکر می‌کنید چکار کنید بهتر است؟





دوست دارم که بچه های خوب خاله با من این شعر را بخوانند:

ما بچه‌های باهــوش — نمی‌کنیــم فراموش

شطرنج خوراک فکـره — بازی خوب و بکــره



حالا که شطرنج را یاد گرفتید ، باید فکر کنید و بازی کنید

بازی ، شادی ، ورزش

8
7
6
5

امروزه سن شروع یادگیری شطرنج پایین و پایین‌تر آمده است. برای آموزش به خردسالان باید روش‌هایی مورد استفاده قرار گیرد که مناسب با سن این عزیزان بوده و با بازی و شادی همراه باشد.

در کتاب حاضر نویسنده سعی کرده با زبانی کودکانه، همراه با موسیقی و نقاشی، کودکان را با این ورزش علمی - هنری آشنا سازد.

این مجموعه شامل دو کتاب است.

کتاب اول همراه با لوح فشرده است که متن موزیکال کتاب را در خود جای داده است و کودک می‌تواند به موازات آن، کتاب را دنبال کرده و حرکت مهره‌های شطرنج را بیاموزد. اشعاری که با رنگ متمایز به چاپ رسیده‌اند توسط آقای نجیب و مرحوم بنکدار سروده شده‌اند و سال‌هاست که مربیان شطرنج برای آموزش به کودکان از آن استفاده می‌نمایند.

کتاب دوم به ارائه تمرین‌های ساده، همراه با نقاشی‌های خلاقانه کودک برای تثبیت یادگیری و گسترش وسعت دید عزیزان پرداخته است.

کودک، همراه با نقاشی و بازی، به مرور و ارتقا مطالب یادگرفته شده، می‌پردازد و با این روش می‌تواند مهارت‌های خود را در این زمینه گسترش دهد.






ISBN:978-600-5017-35-9

فرزین

فروشگاه: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴ تلفن: ۶۶۴۶۲۴۰۶